SECRET FILE

JULY
2348

NOW, THE GREATEST SECRET OF THE GALAXY IS REVEALED !

SURPRISING Worlds

サプライジング ワールド
驚くべき世界　2348年7月号
[日本誤版]

SPECTACULAR 12 PAGES!

FEATURING

STAR GLADIATOR™

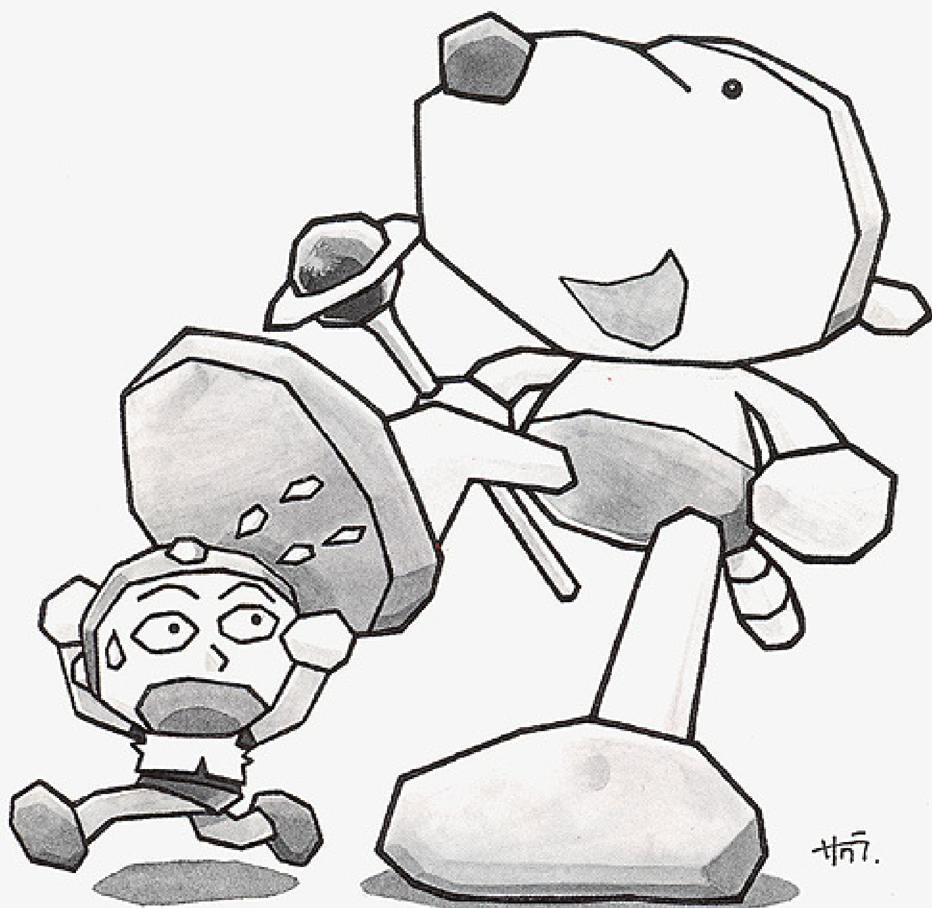
EPISODE:I FINAL CRUSADE



See... the
SUPREME ADVENTURE
beyond your WILDEST IMAGINATION !!

CAPCOM®

立体なだけじゃ、つまらない。



空を駆けるように、闘おう。

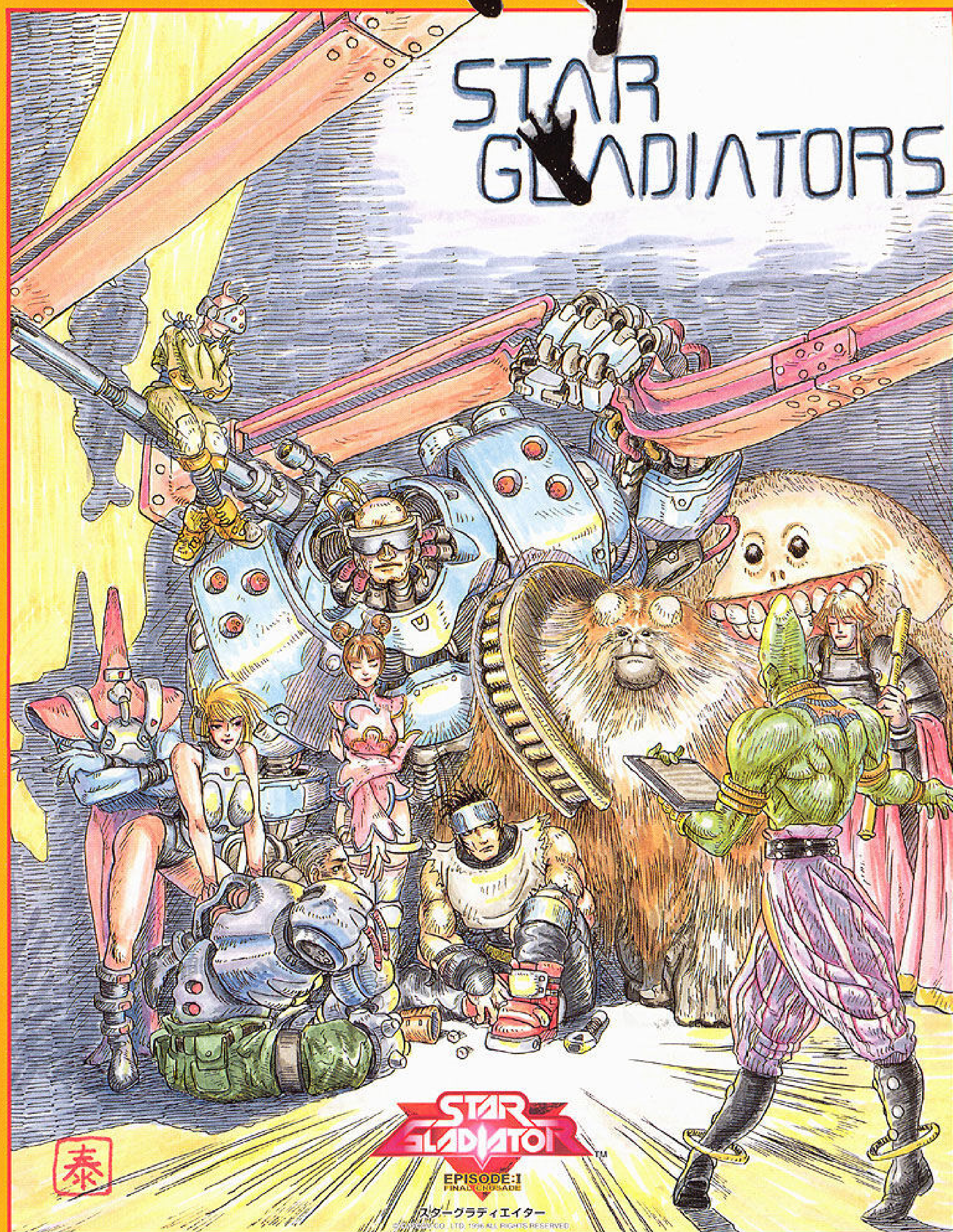
人気爆発中のポリゴン格闘。
多彩な技を駆使し、一瞬のかけひきに全てを賭ける。
華麗な連続技（コンボ）を叩き込む快感!
でもみんな、大事なことを忘れちゃいないかい?
そう、ポリゴンって、立体なんだ。
せっかくの3Dワールド、闘い方も2次元的じゃ芸がない。
「スターグラディエイター」には、
ボタンの組合せで無限の技が繰り出せる「プラズマコンボ」、
ワンアクションで、前後左右へ自由に動ける
「ファストムービングシステム」など、
感性と三半規管を刺激するニュー・フィーチャーを搭載。
ポリゴンだからこそ面白い、本当の立体格闘ゲーム。
君のファイティング・スタイルも、
そろそろ立体化（ポリゴナイスト）しようぜ!



スターグラディエイター

CAPCOM FAX 通信：03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評稼働中! 24時間いつでも引き出せます。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

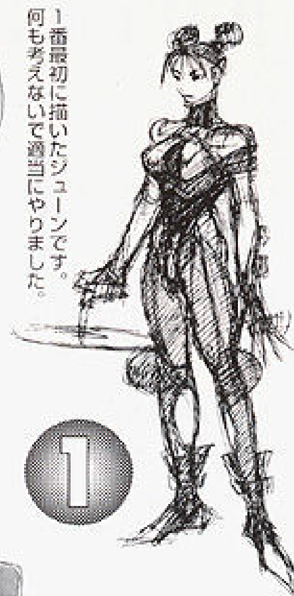

STAR
GLADIATORS
STAR GLADIATOR™
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
CO. LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

Q1: ジューンの本名は？　①ジューン リン ミリアム　②ジューン ブライド　③ジューン バン カルティエ

スタグラの紅一点、ジューンの原画大特集！

恐竜、ロボット、鉄仮面などコワモテぞろいのスタグラキャラたちの中に、ひっそりと咲くかれんな花、ジューン。今回はジューンのデザインの移り変わりをキャラデザイン担当のAKIMAN氏に愛を込めた説明をしてもらいました。

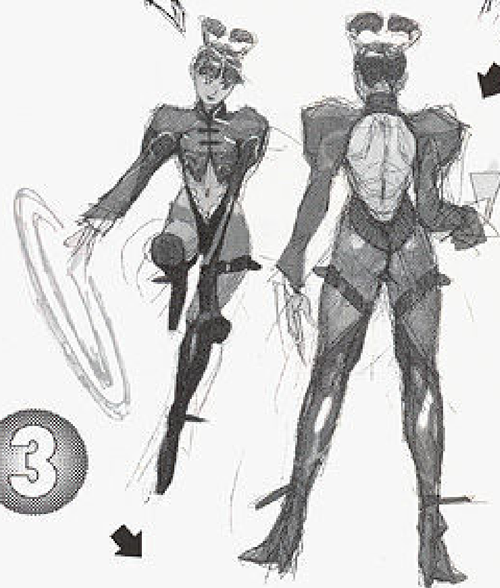
JUNE



1番最初に描いたジューンです。何も考えないで適当にやりました。



2番目に描いたものです。袖のヒラヒラができそうにないし、何も連想しないからボツにしました。



ちょっと「民族」入れてみました。でもまだまとまりが全然ないね。



一身上の都合で「赤」はやめて「ピンク」に…
+(プラス)
下乳(したちち)はどうかね！
とやってみました。
こりゃ下品だ。



今のデザインになった最初の「ラフ」です。



これが決定版！
どうです？かわいーっしょ。(北海道弁)
ではさようなら。

「こんなにいっぱい原画を描いている時間があったら、もっと早く他のキャラのテクスチャをあげて欲しかったんですけど…」（プロデューサーの嘆き）



いやぁ～ポリゴンを使い過ぎてしまいました。すいません。

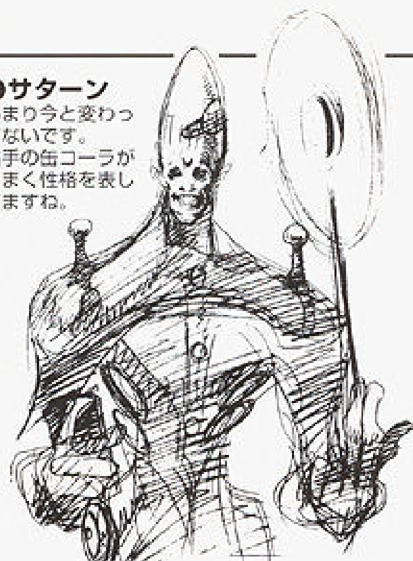


A1: ①彼女はイギリス人の血を引く香港人なのです。香港は24世紀には復活してるんだってば！

Q2: リムガルの正しい設定はどれ？ ①サターンの継母だった。 ②ガモフのおやつだった。 ③ジューンの父親だった。

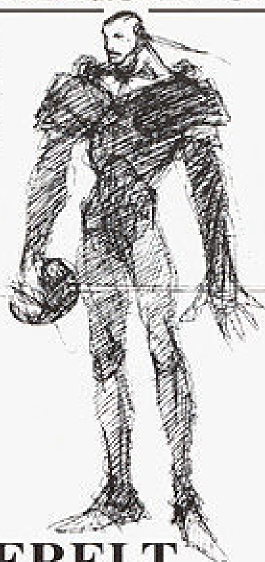
さらに、他のキャラの初期原画も一挙公開！

スタグラキャラたちの、あのアクの強さの原点がここにある！



●サターン
あまり今と変わってないです。右手の缶コーラがうまく性格を表してますね。

SATURN



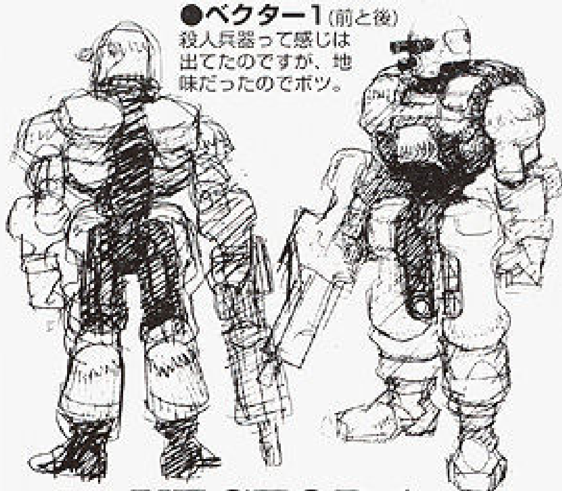
●ゲレルト
今より若いですね。イメージは『風と共に去りぬ』のクラーク・ゲーブルだと言ったら、今の顔になりました。おかげでホ○呼ばわりされることに…。

GERELT



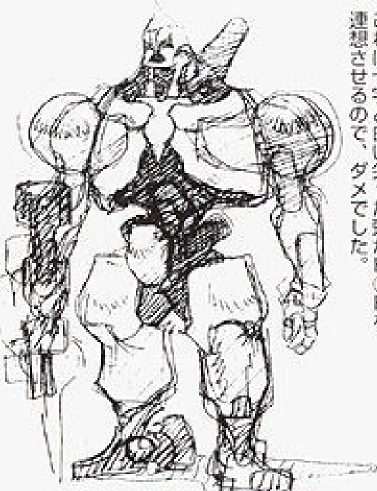
●ガモフ
朝の某子供番組に出てきそうですね。丸いツノは今でも残っています。

GAMOF



●ベクター1(前と後)
殺人兵器って感じは出てたのですが、地味だったのでボツ。

VECTOR 1



●ベクター2
頭のデザインだけが違っていますが、これは十字と白い尖った頭がK○Kを連想させるので、ダメでした。

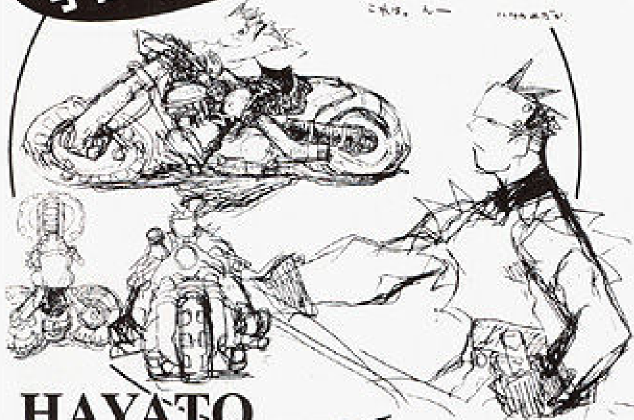
VECTOR 2



●ゴア
今より個性が弱いですね。でもこの方が好かれたかも…。

GORE

特・別・付・録
これがハヤトの宇宙バイクだ！



HAYATO



●ゼルキン
これも捨て難いんですが、ポリゴンにすると地味だったので、やっぱりボツ。

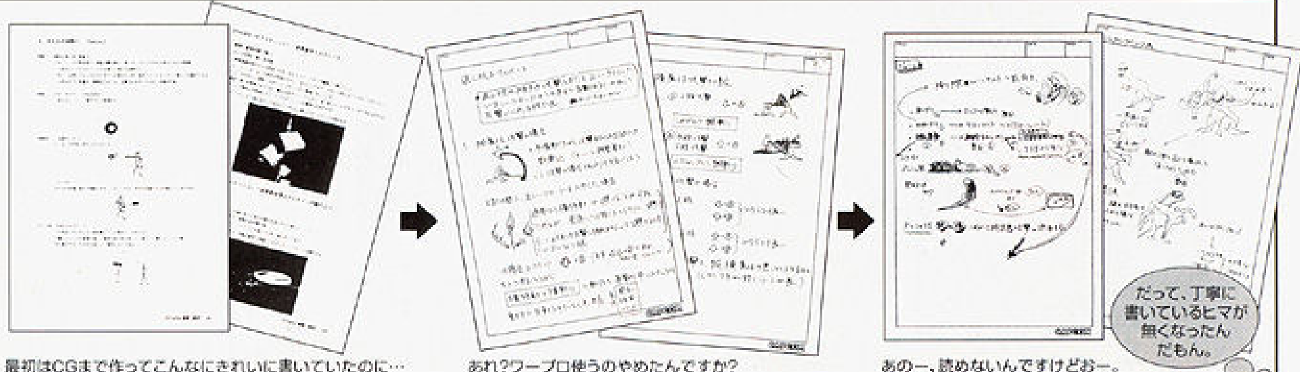
ZELKIN



●ビルシュタイン
マントは技術的に難しいので無くなってしまいました。

BILSTEIN

特別公開！ 哀愁の企画書の変遷



最初はCGまで作ってこんなにきれいに書いていたのに…

あれ?ワープロ使うのやめたんですか?

あのー、読めないんですけどおー。

A2: ③父親は恐竜に改造されたのです。詳しい事はストーリー公開を待て！

大取材!! スタグラ制作道中記

今日はスターグラディエイターの取材です
カプコン開発ビル
ピュア
すごい高さのビルだニャー
ファー

やあ いらっしゃい
案内役のふるぼうです
はぁっ

まず最初に原画をかくんですよ
AKIMANさん
ごほごほ

AKIMANさん？

.....
え？

ポリゴンなのに絵をかくんですか？

1.原画を描く。

ポリゴンキャラでもイメージが大切だからね
ふーん
サボってるニャ
!!

そしてモデルをつくります

2.ポリゴンモデルを作る。

…なんか

紙人形みたいだニャ
限られたポリゴン数でいかにイメージ通り作るかが難しいんだ
…
こんな感じかニャ？
はっはっはっ

これは？

3.テクスチャを作る。

これはポリゴンモデルにはりこむ絵です

どこがどうなってるんですか？

へっへっへっへっ

立体を平面に展開したものの上に描いてるので
わかりづらいですね
ごほごほ
エヘヘヘヘ エヘ
.....

はるとこうなるんだよ

4.モデルにはる。

わあっキレイ！
さっきから胸とかお尻ばっかりだニャ
はっはっはっ ぐうぜんっスよ

そしてこれは動きをつくってるんですが

5.モーションを作る。

手では作れない複雑な動きはモーションキャプチャーをつかいます
モーションキャプチャー？
って何だニャ？

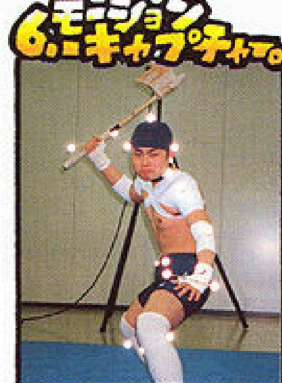
A3: ②「POLIZEI」とドイツ語が書かれたパトカーが飛んでいたりするが、実は東京。

Q4: 次のうち，地球人という設定でないのは誰？　①ビルシュタイン　②ゴア　③サターン

















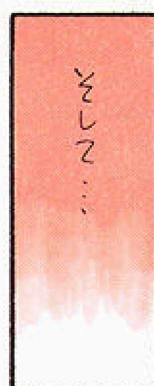












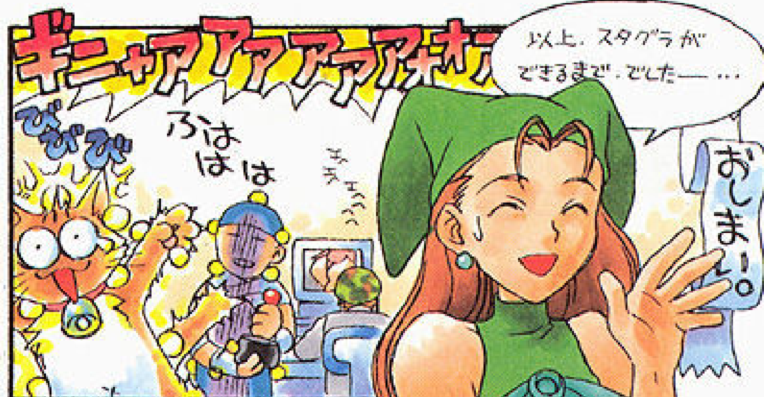












A4: ③あとは、みんな地球人…ってどこがやねん!

Q5: "スタグラ"カプコン開発内トーナメント大会で優勝したキャラクターは？ ①ゼルキン ②ハヤト ③ジューン

●プラズマパワー
このゲームのキーワード。人間の思念により発生する従来の物理法則を超えた力のことで、キャラクターはこの力を利用した武器を持って闘う。
ちなみに担当プロデューサーは、同じ名字の人が社内にたくさんいるため、「プラズマ君」と上司に呼ばれている。

●「福ちゃーん！」
カプコン初めてのポリゴン格闘ゲームのため、当初は大勢のキャラマンがCGマシンの操作がわからず、エキスパートである彼のヘルプを求めるはめに…ああ悲惨な福ちゃん（無責任）。

●「テクスチャまだ？」
キャラクターのモデルとテクスチャ担当のA氏の作業があまりにも遅いため、スタッフの間で口癖になってしまった言葉。スタグラチームの朝はこの挨拶無しでは始まらない。以前は「モデルまだ？」が挨拶であった。

●尻子玉抜き投げ
ベクターの後ろ投げが、カッパが尻子玉を抜くように見えるため付けられた別称。この技をかけられたジューンの仕草がとてもHなため、テストプレイヤーは競って使おうとしていた。
ちなみにこのゲームに下ネタが多いのは、某新人企画マンの趣味のせいであって、プロデューサの責任ではない。

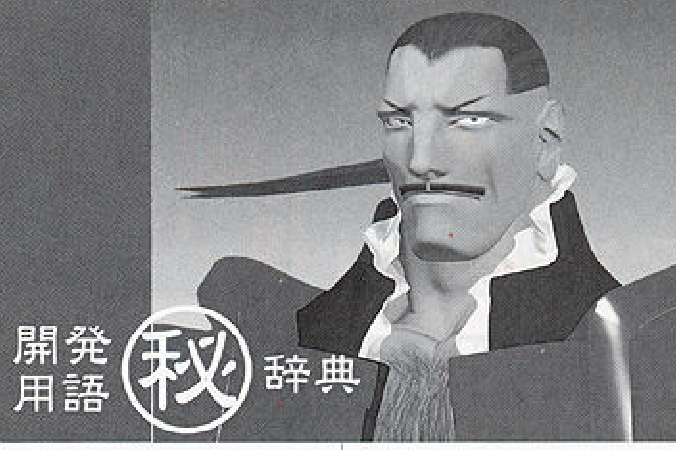
●３回
このゲームの開発がスタートしてから、チームが他のビルへ引越しをした回数。まるでハンガリーのジプシー並みである。引越しをするたびに開発はストップするわ、物は無くなるわ、筋肉痛になるわで大変であった。
今度は新しいビルに引越したので、もう引越しはないであろう。

●ピクトログラフィ
キャラデザイン担当のA氏の部屋にある銀塩写真方式と呼ばれる方法で印刷するとっても精度が高くて、とっても値段の高いカラープリンタ。ネットワークにつながっていないので、ほとんど彼の個人的所有物と化している。彼はちょっとした白黒の線画の印刷もこれでやってしまう。おーい、メーカーの人は泣いてるぞー！

●ホ○
ダンディーなゲレルトがイギリスのロックバンド『QUEEN』の"フレディ・マーキュリー"に似ていることからずっと疑われている。本当はダンディな天才闘牛士という設定なのに…

●ズルキン
タイムオーバー近くになって空中に逃げていくゼルキンのことをこう呼ぶ。某プログラマーが得意とする技。

●パンシ○ンN○W
メイン企画マンの常備薬。『企画マンは苦労が多くて…』と本人は言っているが、ちまたではゲームソフトの買い過ぎで夜食が買えないからだとうわさされている。



●ガ○ダム格闘
開発スタッフが遊び心でキャラクターモデルを入れ替えたことに始まった悪のり。一時期"ガン○ム""ド○""グ○""ギャ○"などが入り乱れた、SFロボット格闘ゲームとなっていた。（その方が良かったのにって？ ええい、うるさい！）

●いんちきスター○ォーズ
AOUショー発表直後にパソコンネットにあった書き込み。
『そんなにはっきり言わなくても…』

●プラズマソード・ザ・ムービー
あるステージにある看板。開発途中では「ストリートファイター」という看板であった。ここから推察するに、「プラズマソード」がスターグラディエイターの仮題であったことは想像に難くない。

●思い出バトル
キャラの動きを確かめるために、開発筐体にはスローにできるボタンが配置されてある。あるソフトマンは対戦に熱くなると、このボタンを押して相手を惑わせた。いきなりスローになると、まるでドラマの回想シーンのようになることから、それをいつもやられる新人企画マンが名づけた。

●名刺交換
ゲームスタートと同時に、非常に相手に当てやすい攻撃を出すこと。名刺交換はキャラ毎に違い、たとえばゼルキンならレバー斜め入れBのスライディング斬りを差す。これは本当に良くあたる。
「(スタートと同時に)まずは名刺交換っ!!」
「うわぁぁぁぁ!!」

●「見てから出したよ」
プラズマリバースが発動しているのを目で確認しているにもかかわらず、ついそれにあわして攻撃を出してしまった時に言う言葉。新人企画マンのプレイに多い。
「カキーン」
「くそーっ、見てから出したよ!!」

●スタグラ世界王者決定戦
スターグラディエイターの調整をかねて催したトーナメント。豪華賞品が用意されたためか、参加者は予想を上回り、70人近くも集まる非常に大袈裟なものとなった。チームの者が出る場合には、一本でも落としたら負けというハンデがつけられていたとは言うものの、誰一人として決勝トーナメントに残れなかったことはあまり言いたくない。

●神のフットワーク
ゲーム中ひたすら横移動、回り込み移動、前ダッシュ、後方ダッシュをしてたまにプラズマコンボを打ってくる闘い方のこと。(結構強かったりする)ただし、異常に手が疲れるのが難点。

だれだ こんな場所に！









独占スクープ！ TOMOSHIBI氏に聞く あの波瀾万丈の日々…

スターグラディエイターについてですか…
ふふ、ずいぶん昔のことをお聞きになりますね。あれは、私がチームに配属されてすぐのことでした…
「闘神伝２画面初公開」
「なんか似た感じのコンセプトになりそうやねー。でもコンシューマーやしええか！」
そして、ゲームシステムがほぼ固まった頃…
「AMショーに隠し玉"ソウルエ○ジ"発表!!」
「いやー似たような発想する人がおるもんやねー。」
やがて、スタグラがカプコン初の３Ｄ格闘ゲームとして発売される事が決まりかけた時…
「闘神伝２アーケード版はカプコンから発売!!」
「おいっ!!そんな似たようなゲーム自社から発売するんかーどうしよう…」
さらに追い討ちをかけるように…
「ソ○ルエッジ操作系発覚１レバー４ボタン、ガード、横、縦、キック!!」
「へーこのゲームシステムじゃこの操作形態になるよねー……ってほとんど同じやないかーっつ!!」
こうして、私は巨大化、石化、ペチャンコやられ、空中浮遊、透明化、3Dあけぼの、など3D格闘の常識を覆す演出を編み出していったのですよ。
えっ、他にもいろいろ聞きたいって？
もういいじゃありませんか。今の私は模型いじりだけが趣味の、ただの年寄りですから…





A5: ②ちなみに、優勝者はナンチャンという企画マンでした。
ナンチャンひどいや。

Q6: ゴアがしゃべる意味不明の言葉は、どうやって作られた？ ①ある日本語を逆再生した。 ②ある企画マンが無茶苦茶にしゃべった。 ③ジューンのセリフをばらばらにつなぎあわせた。

《スタグラ》何でも相談室

あなたのささやかな疑問にお答えします。

Q どうしてスタグラには女性キャラが少ないんですか？

A 少なくなんかないですよ。リムガルはメスだし、ゴアは実はおばあさんだし、ビルシュタインも仮面の下には女性の顔が…ほら、４人もいるじゃないですか（笑)!

Q スタグラをプレイしてたら、突然カメのような変なキャラが現れたのですが、あれは何ですか？

A そんな事あるわけないじゃないですか。気のせいですよ、気のせい！はははははは。

Q 両方リングアウトしたのに、どうして次の瞬間、勝った方のキャラはリング上で勝ちポーズが取れるのですか？

A 勝ちポーズをするまでの間に、勝ったキャラは傷ついた体で必死で壁をよじ登って来ているのだよ。

Q 勝ちポーズで、口を閉じたまましゃべるのは変なのですが。

A …… さ、次行こう、次!!

Q スタグラのキャラたちは、なぜ宇宙空間でも平気で闘えるのですか？

A …えーっとね、（マズイよ、オイ。こんな質問来てしもたで。だからあのステージはヤバイって言ったのに）あ、そうだ！ みんなオキシガムと粘着ブーツを履いているんだよ。ってことで、じゃまた来週!!

注）このコーナーは、あくまでフィクションであり、文中の内容等は当社のゲームには一切関係ありません。

新人企画マン栄一郎の 汗と涙のモーションキャプチャー日記

○月○日

新人企画マンの僕が、最先端科学の結晶ともいえるモーションキャプチャーに携われるなんて。

僕は、なんて幸せ者なんだろう。よーし、がんばるぞー！

と、連れてこられたのは、専用スタジオと言われる、とあるカプコン工場の１室。

広さだけはあるが、あたりには段ボールやガムテープなどの残骸が散乱し、お世辞にも綺麗とは言い難い。その中に何千万もするキャプチャー設備がポツンと置いてある。

専用スタジオ？う～ん、なんか想像と全然違うぞ。

○月×日

このモーションキャプチャーという奴は結構きつい！

全身の動きを撮るマーカー付きのサポーターを、肩や足など各関接部分にはめるんだけど、このサポーターが小さいもんだから大変！体中が締めつけられるので、ちょっと手を上に上げるだけでも力がいるのです。しかも季節は夏真っ盛り。クーラーがあるとはいえ、何時間も暴れ続ける演技者の僕にとってはそれも焼け石に水。全身汗だくで目もうつろ。

モーション監督「よ～し、い～ね～。もう２、３ポーズいってみよう！」

僕 「……鬼……」

◎月●日

最近、モーションキャプチャーについて質問されることが増えてきた。

特に、キャラクターマンには興味ある話題のようだ。

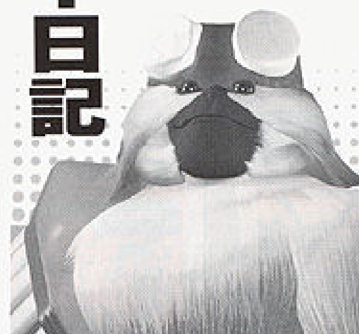
ゲーム画面にでているゴアのモーションをみながら、

キャラマン「へぇー、この動きも君がやったの？」

僕 「はいっ、そうです。（ちょっと得意げに）」

キャラマン「俺だったら死んでも出来ねえな。人前でこんな変な格好。」

…いつか見返してやるっ～



◎月☆日

僕もモーション俳優としてのコツを大分つかんできた。

撮影の時に、これでもかってくらい大げさに動かないと、ゲームの画面では目立たないんだよね。

僕「はぁはぁ、ど、どうすか今のモーション。いいでしょう。」

モーション監督「う～ん・・・いいんだけどねぇ、もうちょっと空中に浮かんでてくんない？」

できるかっっっ!!

△月§日

今日はジューンの撮影だ。

やはり女の子にやってもらった方がいいということで、体操経験のある事務の女性にお願いして来てもらいました。頼りにしてますよっ！

順調にいくかと思われた撮影でしたが、ゲーム唯一の女性キャラであるだけにチェックが厳しい！振り向き方から指先を動かすタイミングまで！

何度もやり直し、疲労困憊、捻挫はするわ、半べそはかくわ、それでも最後までやり通してくれました。本当にご苦労さまでした。ありがとう。

……さてと、そのモーション全部ボツになったの何時言おう…。

♂月♀日

さぁ、いよいよモーション撮影最後の日だ。

思えばいろんな事してきたな～。

ヒーローの役や、陽気な大道芸人。力持ちのゴリラから、夢見る少女まで。

もしかして、僕って日本一のモーション俳優？

僕「さぁ、ラストはなんですか。何でも言っちゃってくださいよ！」

モーション監督「ふてくされた恐竜。やれんだろ。」

僕「……」

モーションキャプチャーの道はなかなかに険しい。



新社屋引っ越し間近…そんなある日のサウンド小屋をチョット覗いてみました。

サウンドのお引っ越しの巻

ISAO:「"YUKO"さん、曲できました～?」

YUKO:「あまりにも狭くて他の人が気になるのでまだですわ。王様はいかがですか?」

ISAO:「…なんか隣はいつものよーに騒々しいネェ。できないッス。あ～っ"YUKO"さん、CDデッキのリモコン使わないで下さいョ～。僕のデッキ開いちゃったじゃないですか。録音してたのに～。

YUKO:「あら、申し訳ございませんわぁ。オホホ。」

ISAO:「オーッホッホッてもう。あーあ、早く開発ビルに入りたいですよネェ。」

YUKO:「……」

ISAO:「今度のビルは広いですしネェ。ここの10倍ぐらいあるんじゃないですか。引っ越しいつですかネェ…。」

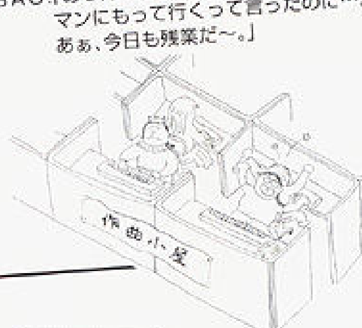
YUKO:「……」

ISAO:「(あっ返事がない…。そのうえ背中越しにやな予感が…。どーか暴れ出しませんよーに…)」

YUKO:「ウリャ～！(バキッ)ぎぇ～～!!!(ベキッ)」

ISAO:「うわぁ～、やっぱり始まった～。あっ"YUKO"さん、どこへ行くんですか～。」

ISAO:「あっ帰っちゃった。今日は2曲企画マンにもって行くって言ったのに…。あぁ、今日も残業だ～。」



はんせー

がもっ

?

あんた だれ！



スターグラディエイター

A6: ①ちゃんとした言葉を専用に録音しました（なんでわざわざ…）。

STAR GLADIATOR PRIVATE PHOTOGRAPHY

スタグラプライベート写真館















特集!ジューンをいじめないで!!







それはチョット やりすぎだ、ガモ…

CAPCOM STAFF MESSAGE

ここだけの話……スタッフ開発裏話

「スターグラディエイター」の開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビューに答えていただきました。

Q1: あなたが担当した仕事は何ですか？
Q2: 今だから話せる失敗談、開発中のエピソードを教えてください。
Q3: ポリゴンを使って遊びたいゲームジャンルを教えて下さい。
Q4: プレイヤーの人たちに一言どうぞ。

●AKIMAN
A1: キャラクターデザインとモデリングをしました。
A2: おいらのせいでスケジュールがのびまくった事。
A3: 手術ゲームやロボットゲーム。
A4: ゲーセンにまたあそびにきてね。

●秋山　幸平
A1: ビジュアル関係とゲレルト系のプログラムと接待プレーだムー。
A2: 開発中盤にさしかかった頃、AMショーでエッジを見て驚いたムー。
A3: バトルテックなバーチャ○ンと飛びゲーがやりたいムー。
A4: 僕なんでこんな所にいるんだろ。(時期はずしたムー)

●ISAO & YUKO
A1: BGM。
A2: お互いに途中まででしか作れなかった曲を交換して最後まで作った。
A3: マリオカート。
A4: BGMのボリュームが大きい筐体でプレーしてみてね。

●かがわ
A1: ゲームメインプログラム&モーションプログラム&ガモフ&ロム焼。
A2: 開発中、ガ○ダムのキャラがリング上に多数でていた。ド○とか。
A3: 飛びゲーのんびりフワフワ飛んでいるものがいいなぁー。
A4: ガモフを使ってすべての攻撃をガモってやりましょう。

●グラップラー三匹
A1: キャラクターセレクトなどのモデリングと、この本の怪しい表紙。
A2: マウスパッドが雑巾みたいな色になっちゃいました。
A3: ロボットもの。
A4: お便りまってます。

●佐々木　栄一郎
A1: 企画2。モーション担当。パシリ。賭けに負ける役。
A2: 新ビルに引っ越した時、ウォシュレットにあけくれた。
A3: 水着のお姉ちゃんがツイスターで争い、それを様々な視点で観るもの。
A4: 硬派も下ネタ派も大満足！やればやるほどおもしろいよ！

●鈴木　守道
【鋭意製作中】
A1: プレイヤーシステムのプログラムと企画。それと、ジューン。
A2: 隠しキャラを勝手につくっていたのだが、お蔵入りになった。(涙)
A3: やっぱり「恋愛もの」だね！「スポーツ&レース」もいいね！
A4: 劇転キャメルクラッチ！(AKKA64K)

●高橋　泰人(本名　河童)
A1: 背景とかキャラとかいっぱい。
A2: 終わったのに終わらない。
A3: ハードでリアルなやつ。
A4: プレイステーション版でまた会いましょー。

●TANUKI.西尾
A1: ガモフと言う、宇宙クマザルのモーションを担当しました。
A2: 何の呪いか？開発メンバーが、一人消え、二人消え、ギャーッ！
A3: ストライダーの様なジェットコースターアクション。
A4: ガモフでみんな、ぺしゃんこだーい。ガモンバッ!!

●TOMOSHIBI
A1: 企画。
A2: 文字では表せません。あっ胃潰瘍になってバリウム飲みました。
A3: 白いTシャツを着た女の子を水鉄砲で撃つガンシューティング。
A4: そんなことを言わずにやり込んで下さい。

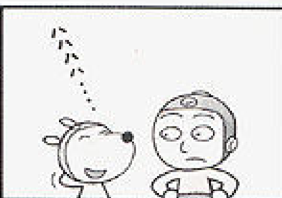
●NAOKI FUKUSHIMA
A1: ビルシュタインのモーションを担当しました。
A2: 8kgも太ってしまいました。
A3: フライトシュミレーションが好きです。
A4: 腕を磨いて、スタグラの頂点に立つのぢゃー！

●MICHIO "XTC" SAKURAI
A1: ボイス&サウンドデザイン。
A2: 仕事に思いっきり熱中していたら、2日たっていた。
A3: 世界征服お宝鑑定冒険団。
A4: できるだけ大音量でプレイしてね。また一つ発見があるかも。

へえーポリゴンかぁ









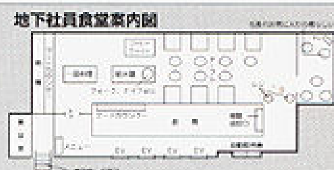
新開発ビル探険記

今春完成したばかりの新開発ビル。今回はその地下社員食堂をちょっと探険してみました。



YUKI:今日は、新しく出来たばかりの開発ビルの地下に潜り込んでいます。
AKI:人聞きの悪い！地下にある食堂にきただけじゃないの。
SAKI:なんか混みそう…。先に席取っておこうか？
YUKI:だめよ。席取りはご遠慮下さいって連絡きてたでしょ。
SAKI:エー！それじゃ座れなくなっちゃうよぉ。
AKI:うーん…。とにかくメニューを決めちゃおうか。
YUKI:ん…何にしようかな？
AKI:私はざるそばにしようかな。
SAKI:ふーん。定食って曜日ごとに違うんだね。じゃあ定食のミートスパゲッティ！
YUKI:ざるそば？！ミートスパゲッティ？！種類はそんなに多くないけど、何だか変わったメニューが多くない？私はラーメン…やっぱりカレーでいいや。
AKI:そうね。デザートにゴマ団子なんて普通の社員食堂にはないよね。
SAKI:早く料理をとりに行こう。おなかすいたよ〜。
AKI:はいはい。
YUKI:へー。セルフサービスになっているんだ。
SAKI:私はどこに取りに行ったらいいの。何をどこで出しているのかわからないな…。
AKI:ミートスパゲッティは…と。今日の定食だから正面かな。
YUKI:AKIと私は同じところだね。真ん中に一品ものもあるみたい。
SAKI:ほんとだ。サラダも食べようかな。
YUKI:精算はどうするの？
AKI:食器で食べたものがわかるようになっているから、食後、食器をレジに持っていくだけでいいみたい。
SAKI:ねーやっぱり座れそうにないよ。
AKI:あっでもみて。どんどん席が空いていくわ。さっき座ったばかりの人も出ていっちゃう。

地下社員食堂案内図



SAKI:食べたらみんなすぐに食堂を出ていっちゃうのね。ふしぎ。
YUKI:忙しい人たちだからね。禁煙だからかもしれないけど…。
AKI:さあ、いただきましょう。
SAKI:おいしい！
YUKI:そう？私の作った料理の方がおいしいんじゃない？
AKI&SAKI:………。
SAKI:あっあれにみえるはカプコンの社長様じゃない？
YUKI:空々しい。そんな無理に話題を変えなくてもいいでしょ。
AKI:ちがう、ちがう。本当に社長よ！
SAKI:社長も社員食堂にくることあるんだ…。
YUKI:そりゃあるでしょ。ご自分の会社だもん。
AKI:でも噂だとよく利用されてるらしいよ。
AKI&SAKI:ふ〜ん。
SAKI:向こうにいっちゃたよ。向こうにも席があるの？
AKI:うん。向こうにはTVもあったはず。社長のお気に入りの席があるみたい。
YUKI:へー。さぁ、そろそろいこうか。精算しなきゃね。
AKI:精算後は食器を返却口まで持っていくようになっているの。
SAKI:結構合理的だね。それにしても食堂のことやけに詳しいねAKI。
AKI:そう？でも開発ビルは出来たばっかりだから、知らないことがまだまだあるよ。
YUKI:だろうね。向こうに美容室みたいなのもあるし、もっと探険してみなくちゃね。
SAKI:探険♪探険♪
AKI:また今度ね。
SAKI:ぶー。
YUKI:というわけで、いつかまた開発ビルを探険して、皆さまにご報告いたしますので、お楽しみに〜。
SAKI:だれとしゃべってんのYUKI？
AKI:おたよりおまちしてま〜す。宛て先は裏表紙を見てくださいね。
SAKI:AKIまで…。ねー、ねーったら〜。

編集スタッフ：AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS：SG開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS。

ATOMIC HOT !

HOAX ADVERTISEMENT



IT'S A BIRD ! IT'S A PLANE ! IT'S A ... SATURN'S FLYING SAUCER !

BUY NEUTRON TOOTHPASTE AND...

WIN MOST VALUABLE PRIZES IN THIS WHOLE DIMENSION !

GRAND PRIZE

ONE EVERY MONTH GETS ACTUAL WORKING

SATURN®'S FLYING SAUCER !

AND IT FLIES EVEN *FASTER THAN LIGHT* WHEN IT'S FUELED WITH GENUINE .. SATURN®'S NEUTRON TOOTHPASTE™ !



TYPE XXX-996 SATURN®'S LIMITED
BODY COLLOR : SPACY SILVER

FIRST PRIZE

ONE HUNDRED EVERY MONTH CAN RECEIVE COMPLETE ORIGINAL..



ACTION FIGURES !



AND THEY PROVIDE REALISTIC SLASHING ACTION WHEN THEY ARE FUELED WITH GENUINE.. NEUTRON TOOTHPASTE !

TO ENTRY,SEE INSTRUCTION INSIDE PACKAGE.



THIS SWEEPSTAKE EXPIRES SEPT. 32,'48



SATURN®'S NEUTRON TOOTHPASTE™

SECRET FILE

CAPCOM®

＊この広告はフィクションです。

株式会社カプコン シークレットファイル係
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号　TEL.(06) 920-3643　FAX.(06) 920-5151